

Bandas sonoras para videojuegos

Álvaro Mª García Hérnández,

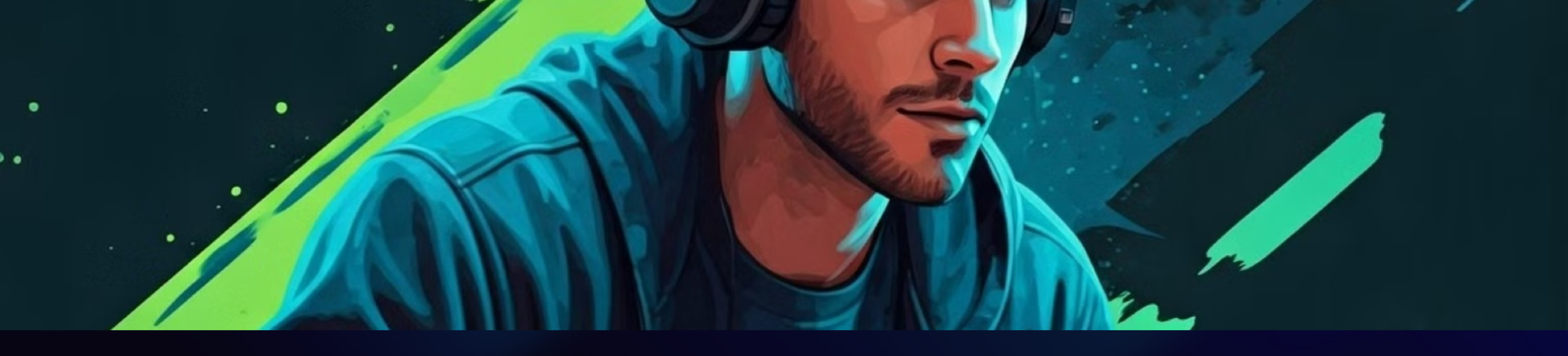
Profesor de Fundamentos de Composición.



Bandas sonoras para videojuegos

¿Merece la pena como posible trabajo?

Ejemplo práctico propio.



1. ¿Merece la pena ser compositor de bandas

1 **¿Cuanto genera el secto**

Haremos una comparación de entre las distintas vertientes del sector del entretenimiento.

2 **¿Que se necesita?**

Todo lo que demuestres como músico te servirá para el puesto.

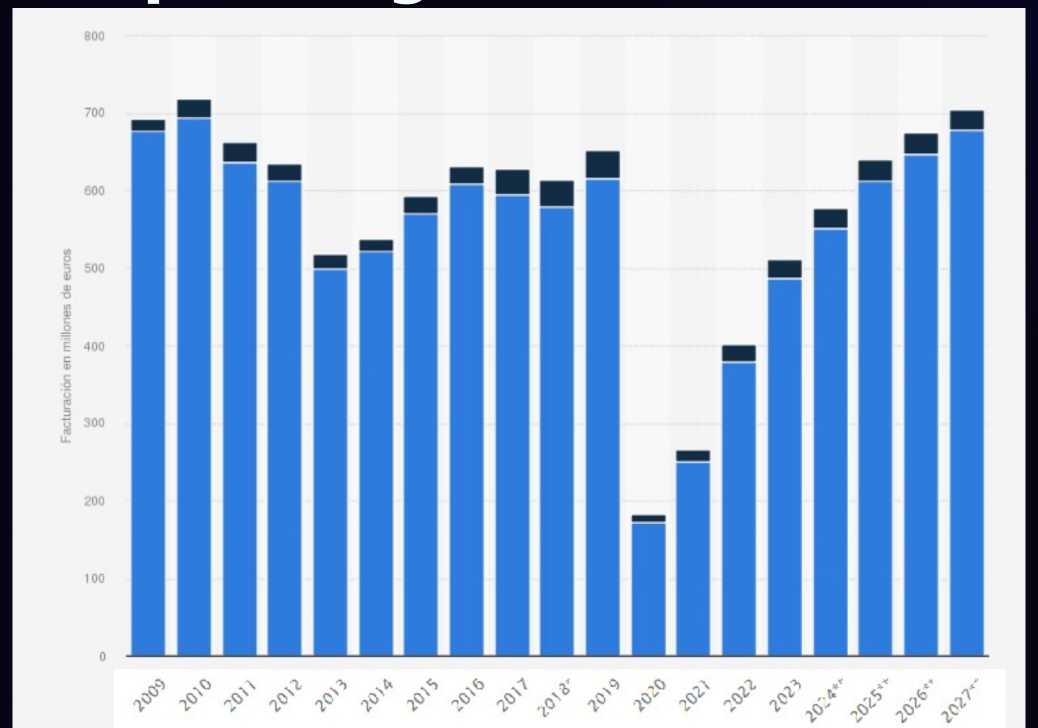
3 **Socialización**

Como se te da relacionarte u
ofrecerte como profesional.

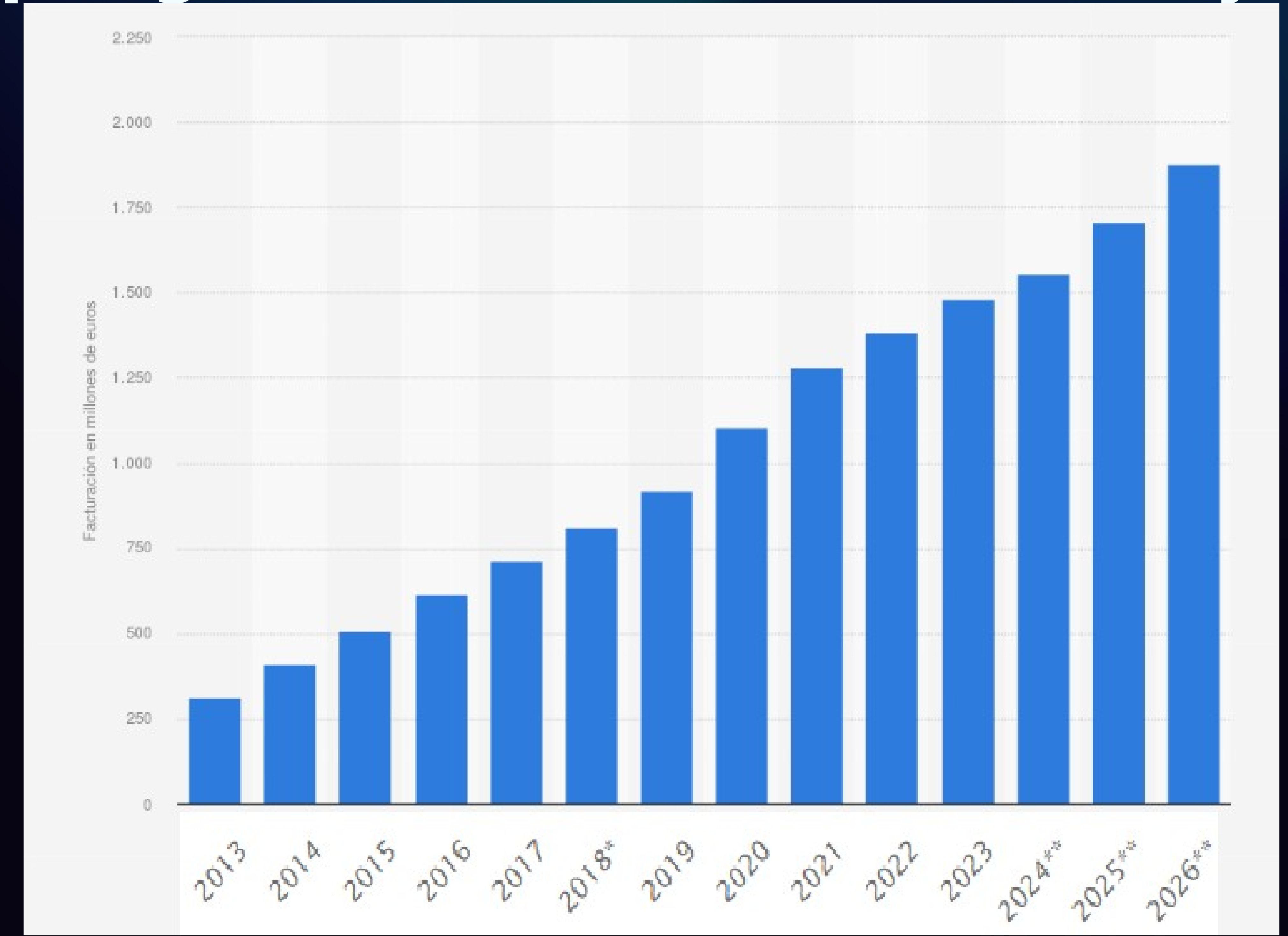
Lo que ha generado la música



Lo que ha generado el cine



Lo que genera el sector del videojuego



1.2.a ¿Que se necesita?

Conocimientos musicales

Desde el 2/4 hasta la grabación, los instrumentos que toques y analizar y asociar significados a la música.

Requerimiento mínimo

Lo suyo es contar con un ordenador en el que tener un
un
Daw donde realizar proyectos.

Trabajos buenos

Material propio y de una calidad notable, todos Podemos mejorar pero tendremos un umbral en el que podemos vender las ideas.

Los títulos ayudan

Pero tus habilidades y tu eficiencia delimitaran tu profesionalidad.



1.2.b ¿Que se necesita?

Autocrítica

Eres el único que sabe cuando mejorar un proyecto o cuando terminarlo. Al ser videojuego, se require música en bucle.

Optimizar el proceso

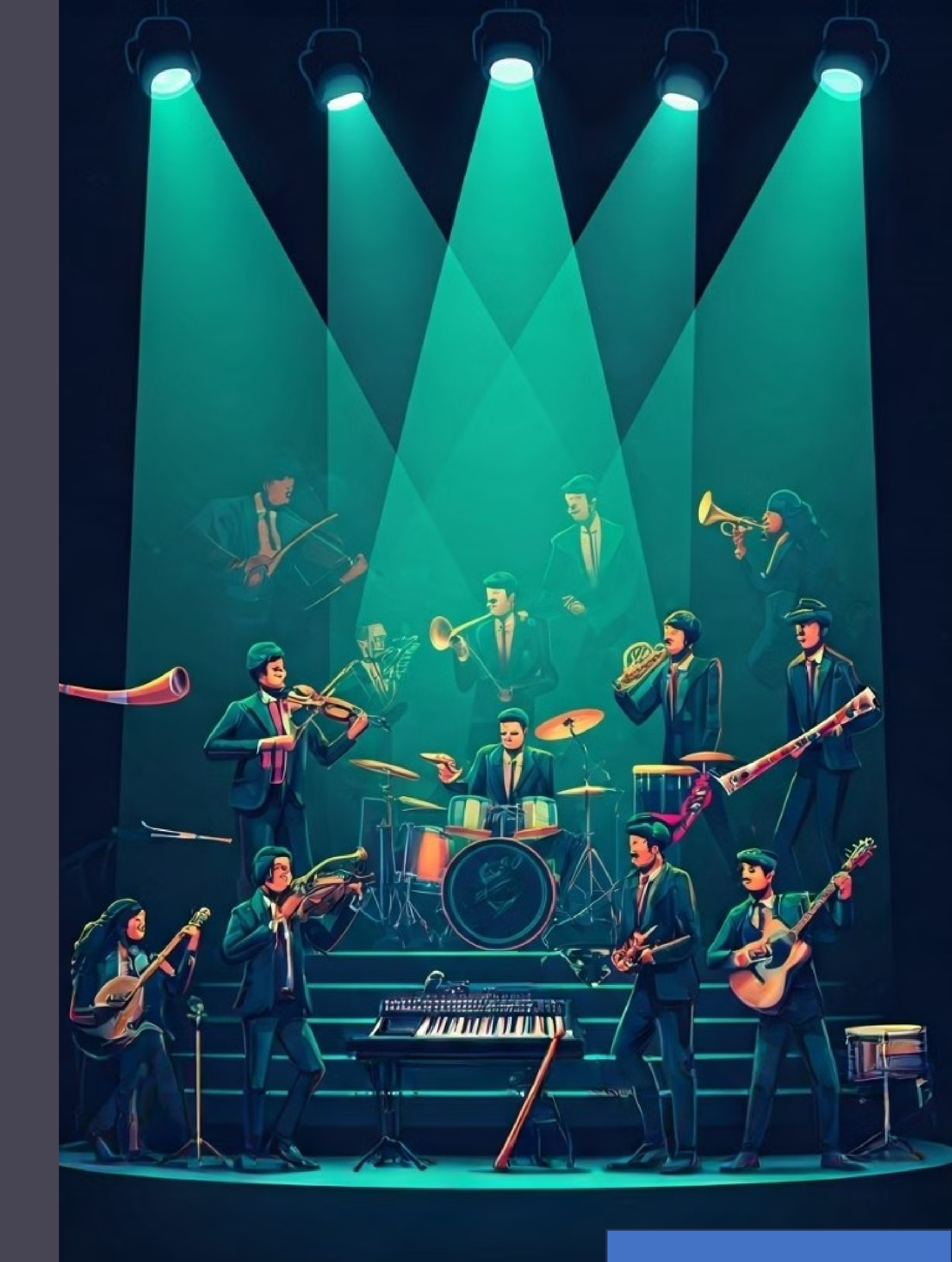
Conocer tus herramientas al máximo, a raíz de tutorials o investigación propia. Tenemos que ser mejores que la IA!.

Trabajos multidisciplinare

A veces la música no es suficiente por si misma, haz musica para eventos o videos originales.

No tirar las “malas ideas”

Puede que en un futuro necesites material previo creado.



1.2.c ¿Que se necesita?

Registrar tu obra antes de enseñar

.Tendremos que hacer uso de entidades que registren la obra (registro de propiedad intelectual) y la de derechos tanto de regalías como morales (SGAE).

Las redes ayudan, pero nunca enseñes un trabajo completo

Enseña una misma obra por fragmentos, si interesa, la gente irá a buscar la obra completa. No enseñes mas de una obra en un mismo día o la misma semana, la gente se aburre muy rapidamente.



1.3 Socialización



Ofrece lo que entienden

No vendes tu proceso, vendes tu resultado.



Interés en el proyecto

Sentirte identificado, aportar algo mas
que música al proyecto, perspectiva.



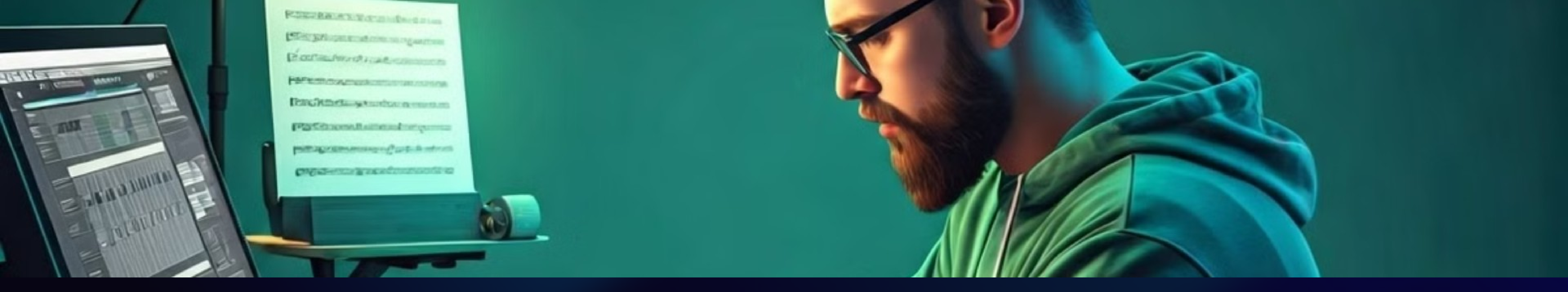
Expectativa vs Realidad

No esperes que los integrantes del Proyecto entiendan de música, te dirán lo que quiere y a veces no de la major manera. (Ejemplo)

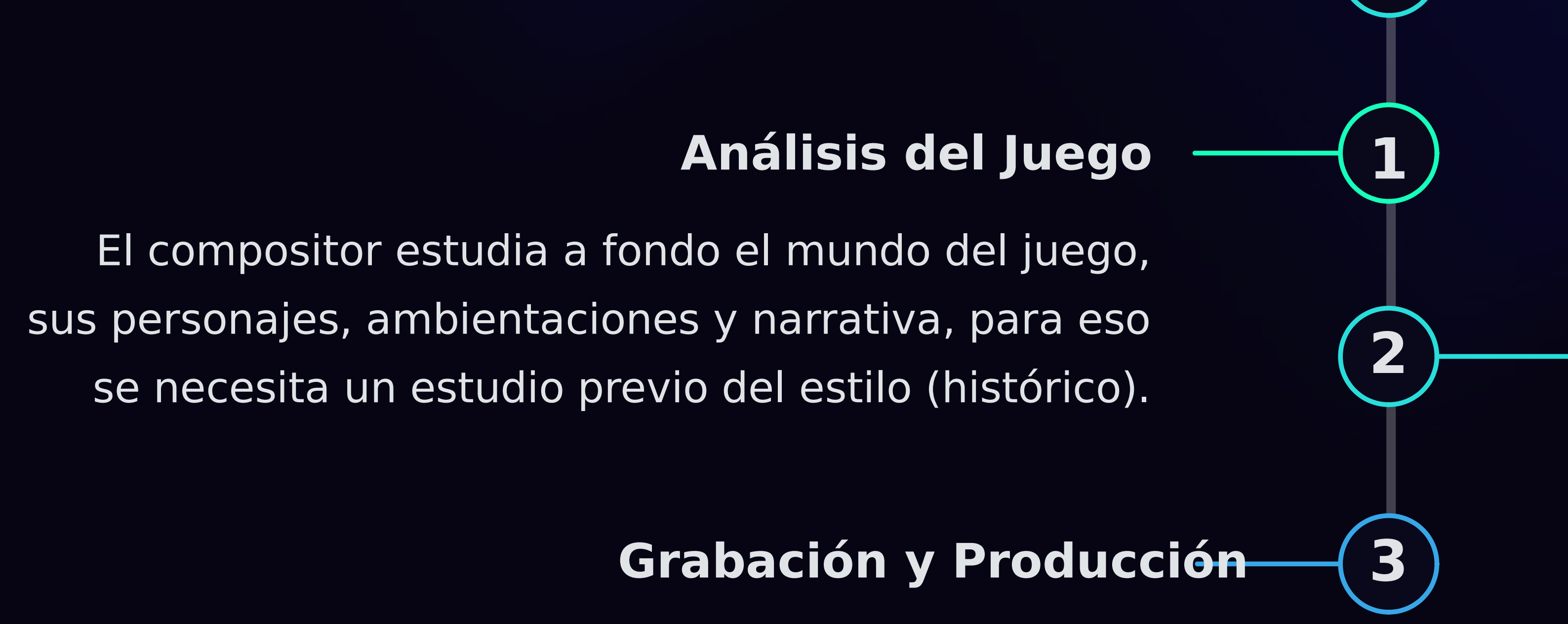


Disciplina en tus obras

Ir realizando obras/composiciones periodicamente, la competencia es alta.



El proceso de creación de una banda sonora



0 — Reuniones previas con los trabajadores

La comunicación tiene que ser fluida y debes irte sabiendo
cuando, como y cuanto tienes que hacer.

1 — Análisis del Juego

El compositor estudia a fondo el mundo del juego, sus personajes, ambientaciones y narrativa, para eso se necesita un estudio previo del estilo (histórico).

2 — Composición Musical: Ensayo y error

Creación de temas, melodías y armonías que se ajusten a la estética y emociones del juego.

3 — Grabación y Producción

La música se graba con instrumentos en vivo o mediante sintetizadores digitales.



Consideraciones previas

1

Inmersión

La música debe añadir valor, no ser la protagonista (a no ser que sea un juego musical)

2

Capacidad de variación e inclusion del silencio

Al estar en bucle debido a que el jugador decide cuando avanza la historia, debemos de tener una gran imaginación para variar y no provocar la fatiga auditiva.

3

Diseño de sonido

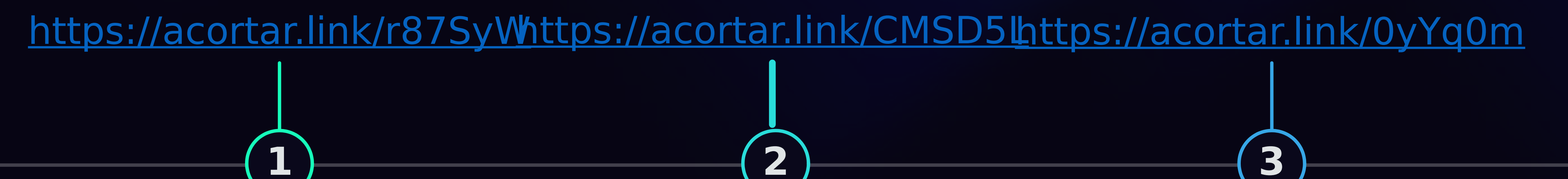
Muchas veces el compositor es el diseñado de audio, y debemos tener consideración con los volumenes y que estos sonidos sean “consonantes” con la música



CUERPO DE TRABAJO PARA EXPONER ¿NO ME CREÉIS?

Ejemplos propios de poca calidad, umbral necesario (podéis reíros):

https://acortar.link/r87SyW https://acortar.link/CMSD5L https://acortar.link/0yYq0m



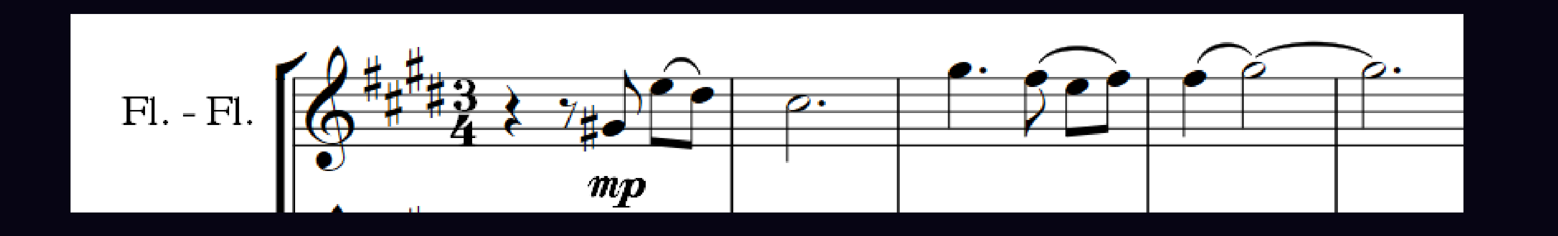
Ejemplo de contrato

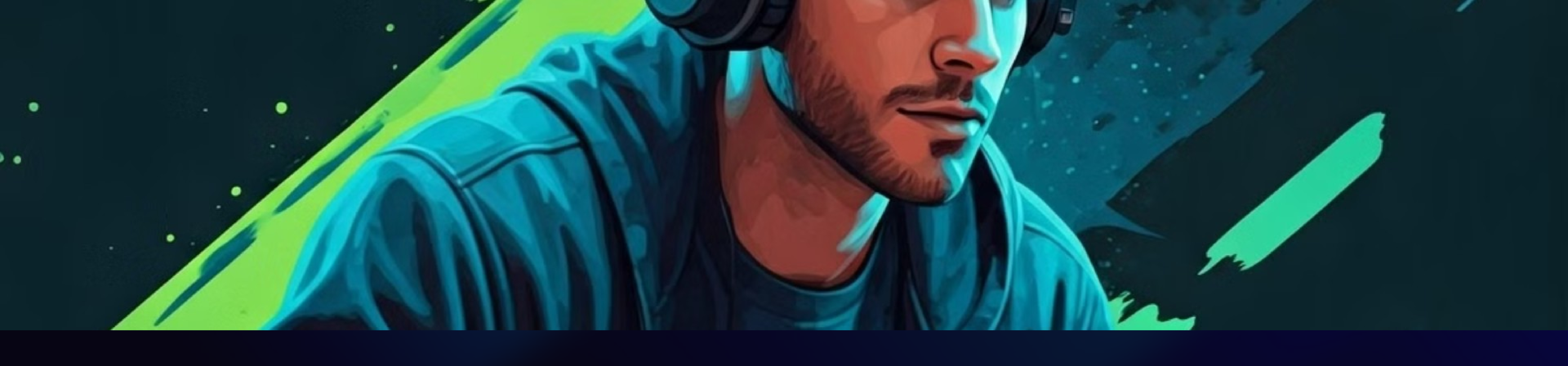
PARTE PRÁCTICA PRODUCCIÓN

- DAW (Digital audio Workstation): Cubase, reaper, logic pro, Pro tools.
- Si necesitamos partituras para grabar: Sibelius, musescore, finale… Al final nos sirven también para generar midi.
- (opcionales pero recomendable): Monitores de audio, piano midi, tarjeta de sonido.

CASO PRÁCTICO: IDEA 1

- Vientos maderas, mantenerme en compás ternario.
- Dar profundidad y mucho eco a montaña.
- Celesta como toque más navideño.
- Versión producida





IDEA 1 TAMBIÉN RECHAZADA, IDEA 2

- ¿Como hacerlo más épico?
- La instrumentación, ¿es adecuada?
- ¿Hago una nueva idea o modifico lo que tengo?
- ¿Qué haríais vosotros?

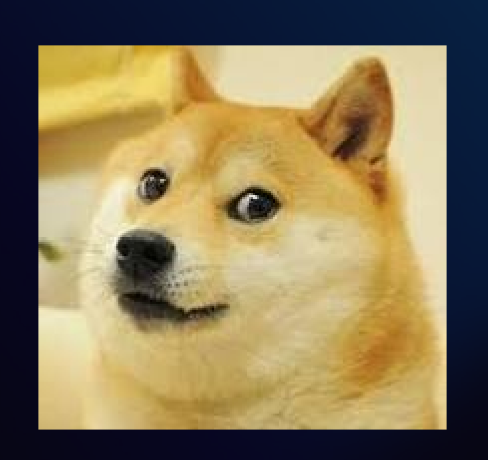
RESULTADO IDEA 2

- El uso no tradicional de un instrumento tradicional.
- Código cultural establecido y sin caer en el cliché
- Al director le ha gustado…¡Enhorabuena! ¡Una menos!
- Hero vs Ice

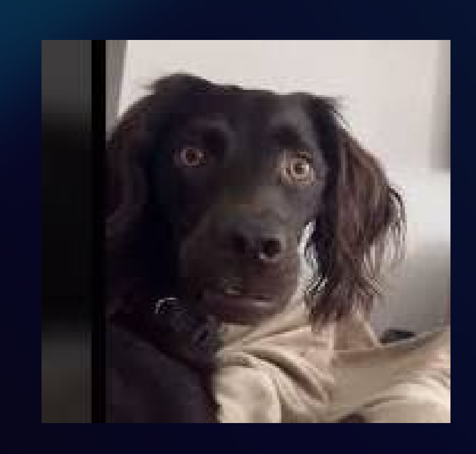
OS PROPONGO UN CASO REAL

- Un director de videojuego os pide música para un juego que:
    - Sea animada pero calmada
    - Que sea étnico, pero sin saber de su origen.
    - Potente, pero suave.
    - Con tensión, pero sin poner nervioso al jugador.

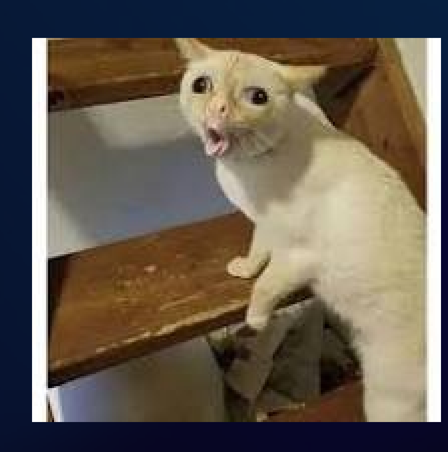
¿CON QUE CARA OS HABÉIS QUEDADO?

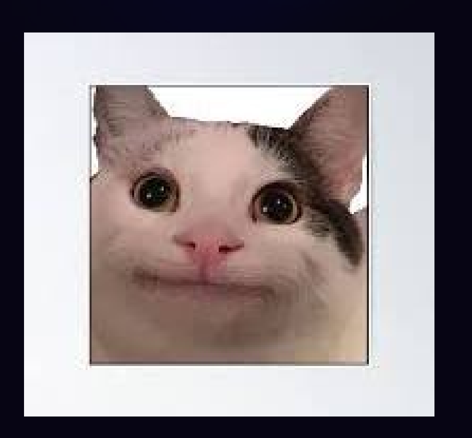


- 1.

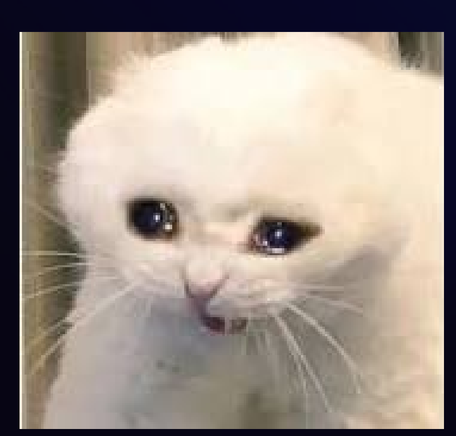


3.

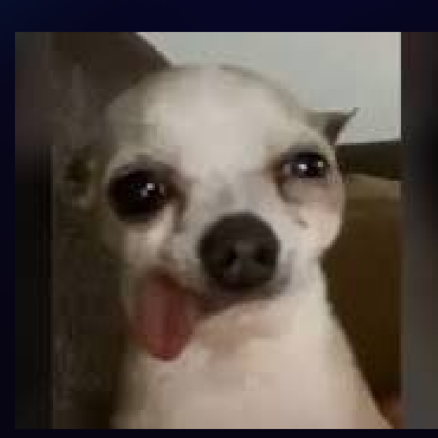




- 4.



6.



[Facilito, Facilito…]